

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Konsep Sistem Informasi

Konsep sistem informasi merupakan salah satu landasan teoritis yang penting dalam pengembangan suatu sistem. Pemahaman terhadap konsep sistem informasi diperlukan untuk mendukung proses analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian sistem, informasi, sistem informasi.

2.1.1 Sistem

Sistem merupakan kesatuan yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terorganisasi secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem mencakup berbagai komponen atau proses yang bekerja sama untuk melakukan dan menyelesaikan suatu kegiatan. Kegiatan tersebut berfungsi untuk mengubah masukan (*Input*) menjadi keluaran (*Output*) untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut tiga elemen yang membentuk sebuah sistem [5]:

1. *Input*

Segala bentuk data atau sumber daya yang dimasukkan ke dalam sistem untuk diolah.

2. *Proses*

Proses adalah kegiatan pengolahan data *input* menjadi informasi yang berguna.

3. *Output*

Hasil dari pengolahan data yang berupa informasi, laporan, atau keputusan yang digunakan oleh pengguna sistem.

2.1.2 Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah diolah sehingga memiliki makna dan nilai bagi penerimanya. Informasi berperan penting bagi individu maupun organisasi dalam memahami kondisi dan mengambil keputusan [6]. Adapun jenis-jenis informasi adalah sebagai berikut [7]:

1. *Absolute information*

Informasi dengan kepastian tinggi karena berisi fakta yang benar dan tidak memerlukan konfirmasi tambahan.

2. *Substitutional information*

Informasi utama yang menjadi acuan bagi informasi lain yang memiliki keterkaitan makna.

3. *Philosophic information*

Informasi yang berisi pengetahuan, prinsip, dan kebijakan yang bersifat konseptual.

4. *Subjective information*

Informasi yang berkaitan dengan perasaan, pandangan, atau sisi emosional dari individu.

5. *Objective information*

Informasi yang bersifat faktual, rasional, dan dapat diverifikasi berdasarkan data atau bukti yang nyata.

6. *Cultural information*

Jenis informasi yang memberikan pengaruh atau tekanan terhadap suatu budaya masyarakat.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem yang dirancang untuk mengelola berbagai aktivitas dalam organisasi, terutama dalam memenuhi kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasional. Sistem informasi berperan dalam mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan data menjadi informasi yang berguna untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis, serta kegiatan manajerial lainnya dalam organisasi [8]. Sistem informasi terdiri dari komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali [9].

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* mencakup berbagai metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan diolah, baik dalam bentuk dokumen, formulir, maupun data elektronik lainnya.

2. Blok Model (*Model Block*)

Blok model terdiri dari kombinasi proses, logika, dan model matematis yang

digunakan untuk memproses data *input* serta data yang tersimpan dalam *basis data*. Tujuannya adalah menghasilkan keluaran atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Keluaran merupakan hasil dari proses sistem informasi yang relevan, akurat, dan berkualitas. Informasi ini bermanfaat bagi seluruh tingkat manajemen serta pengguna sistem sebagai dasar pengambilan keputusan dan dokumentasi kegiatan organisasi.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi berperan sebagai sarana utama dalam sistem informasi yang berfungsi untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, serta menghasilkan dan mengirimkan keluaran. Komponen teknologi terdiri dari tiga unsur utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), yang bekerja secara terpadu dalam mendukung seluruh proses sistem.

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan dan tersimpan secara terorganisasi dalam perangkat keras komputer. Data dalam basis data digunakan dan dimanipulasi, untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Pengelolaan basis data dilakukan menggunakan perangkat lunak *Database Management System* (DBMS) agar informasi yang dihasilkan berkualitas dan efisien.

6. Blok Kendali (*Control Block*)

Blok kendali berfungsi untuk menjaga keamanan, keandalan, dan stabilitas sistem informasi. Pengendalian ini dirancang untuk mencegah kerusakan akibat berbagai faktor seperti bencana alam, suhu ekstrem, air, debu, kecurangan, kesalahan sistem, maupun kelalaian manusia. Dengan adanya blok kendali, gangguan yang terjadi dapat diminimalkan dan sistem dapat segera dipulihkan agar tetap beroperasi secara optimal.

2.2 Penjualan

Penjualan merupakan proses di mana penjual berusaha memuaskan kebutuhan dan keinginan pembeli sehingga tercapai manfaat yang berkelanjutan dan menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga dapat diartikan sebagai hasil yang

tercapai sebagai imbalan atas jasa kegiatan transaksi yang dilakukan dalam dunia usaha [1 0] .

2.3 Pembelian

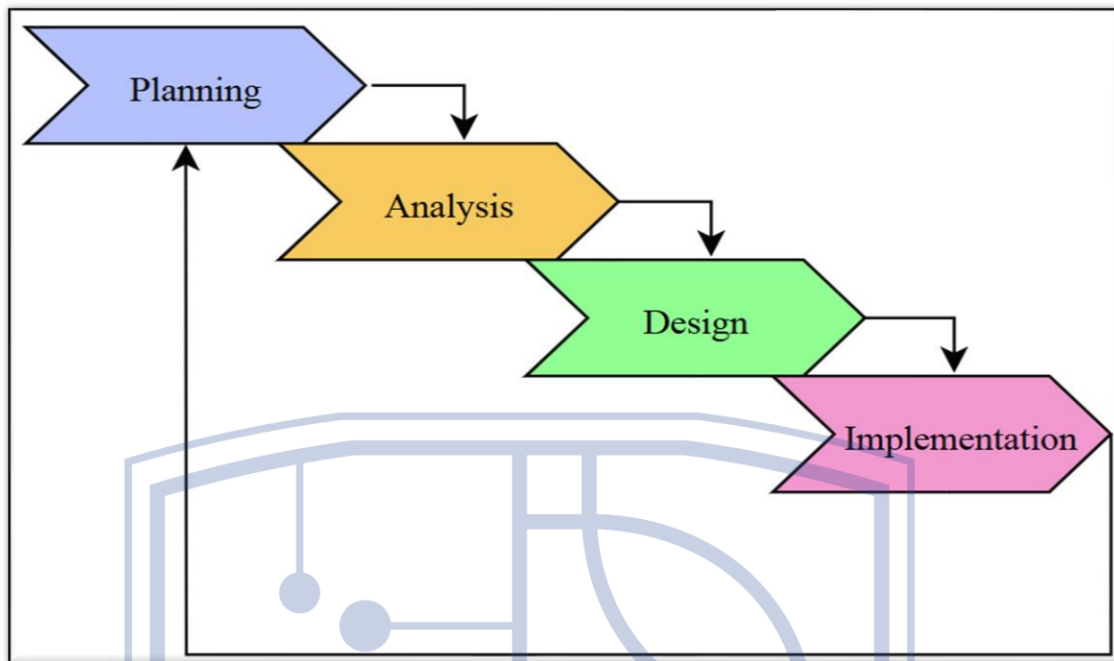
Pembelian adalah kegiatan memperoleh barang atau jasa dari pihak lain untuk memenuhi kebutuhan perusahaan maupun individu dengan memperhatikan aspek kualitas, kuantitas, waktu, dan harga yang tepat. Proses pembelian mencakup identifikasi kebutuhan, pemilihan pemasok, negosiasi harga, hingga penerimaan barang. Pembelian memiliki fungsi penting dalam kegiatan operasional karena berperan dalam menjaga ketersediaan bahan baku yang dibutuhkan perusahaan [11].

2.4 Persediaan

Persediaan merupakan aset lancar yang terdiri dari barang dagang, bahan baku, barang dalam proses, dan barang jadi yang dimaksudkan untuk dijual atau digunakan dalam proses produksi. Persediaan memiliki fungsi untuk menjamin kelancaran operasi perusahaan, menjaga kepuasan pelanggan, menekan biaya total persediaan, serta meningkatkan efisiensi dan pengendalian terhadap biaya produksi [12].

2.5 System Development Life Cycle

System Development Life Cycle (SDLC) adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan yang dimulai dari tahapan *planning*, *analysis*, *design*, dan *implementation*. SDLC disusun bertingkat dan setiap tahapan dalam model ini dilakukan berurutan satu sebelum yang lainnya. Dalam SDLC terdapat 4 tahapan yang digunakan untuk mengembangkan sistem, antara lain [13]:



Gambar 2.1 Tahapan *System Development Life Cycle (SDLC)*

1. *Planning*

Proses perencanaan strategis sistem informasi, di mana proyek dievaluasi dan diprioritaskan, sumber daya serta dana disiapkan, dan rencana kerja terperinci disusun untuk pelaksanaan pengembangan sistem.

2. *Analysis*

Proses di mana dilakukan identifikasi, evaluasi, serta pendefinisian masalah dan kebutuhan pengguna untuk menentukan ruang lingkup dan solusi sistem yang akan dikembangkan.

3. *Design*

Proses di mana analis sistem membuat beberapa alternatif desain berdasarkan kebutuhan pengguna dan menentukan rancangan terbaik melalui sketsa laporan serta tampilan sistem yang diusulkan.

4. *Implementation*

Proses penerapan sistem baru melalui pengembangan perangkat lunak, persiapan lokasi, instalasi peralatan, dan pengujian sistem yang terencana untuk memastikan sistem siap digunakan.

Adapun kelebihan penggunaan SDLC adalah sebagai berikut :

1. Mudah digunakan, karena SDLC memiliki tahapan yang terstruktur dan sistematis,

pengembang dapat mengikuti alur kerja yang jelas mulai dari *planning*, *analysis*, *design*, dan *implementation*, sehingga meminimalkan kesalahan dalam proses pengembangan sistem.

2. Memberikan template kerja lengkap, SDLC menyediakan kerangka atau panduan yang mencakup metode analisis, perancangan, pengkodean, pengujian, sehingga mempermudah tim pengembang dalam mengontrol kualitas dan memastikan setiap tahap proyek berjalan sesuai standar.

2.6 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengambilan data yang paling lazim digunakan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif. Wawancara sering dianggap sama dengan percakapan biasa antara dua orang, padahal keduanya berbeda. Seorang peneliti yang kompeten memahami bahwa wawancara menuntutnya untuk mengatur, mengarahkan, dan mengendalikan jalannya proses tanya jawab pada berbagai tingkatan. Dengan kata lain, wawancara melibatkan serangkaian asumsi dan pemahaman terhadap suatu situasi yang pada umumnya tidak ditemukan dalam percakapan sehari-hari [14].

Wawancara telah lama dimanfaatkan dalam kegiatan penelitian sebagai cara untuk memperoleh informasi secara terperinci mengenai suatu topik atau permasalahan tertentu. Teknik ini kerap dipilih ketika data yang dibutuhkan tidak dapat digali melalui instrumen lain. Pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu jam dan mampu menghasilkan data dalam jumlah besar, karena wawancara memberikan peneliti wawasan yang lebih mendalam mengenai makna dan signifikansi dari suatu peristiwa, dibandingkan dengan instrumen penelitian lain yang cenderung hanya menangkap elemen permukaannya[14].

Terdapat tiga model wawancara yang dapat digunakan, yaitu wawancara tidak terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara terstruktur.

1. Wawancara tidak terstruktur merupakan pendekatan yang sangat fleksibel. Bidang minat ditentukan oleh peneliti, tetapi arah pembahasan lebih banyak dikendalikan oleh partisipan yang diwawancarai. Model ini memberikan kontrol yang cukup besar baik bagi pewawancara maupun partisipan, namun sulit direncanakan dari segi waktu, sulit diarahkan kembali apabila pembahasan menjauh dari topik utama, dan

cenderung sulit untuk dianalisis.

2. Wawancara semi terstruktur bersifat lebih terarah dibandingkan wawancara tidak terstruktur. Pewawancara telah menentukan sejumlah pertanyaan sebelumnya, namun tetap memberikan ruang fleksibilitas bagi partisipan untuk membentuk alur informasi yang disampaikan. Wawancara tidak terstruktur lebih banyak dikendalikan oleh partisipan, sedangkan wawancara semi terstruktur telah memiliki area pembahasan yang ditentukan, meskipun format dan urutan pertanyaannya tetap dipengaruhi oleh jawaban partisipan.
3. Wawancara terstruktur sering dipandang menyerupai kuesioner yang diisi secara tatap muka. Pada model ini, pewawancara memegang kendali penuh atas urutan pertanyaan yang seluruhnya telah ditentukan sebelumnya, sehingga pelaksanaannya memiliki tingkat prediktabilitas yang tinggi, misalnya durasi wawancara yang telah dijadwalkan cenderung sesuai dengan rencana. Dibandingkan dua model lainnya, wawancara terstruktur memberikan kerangka kerja yang lebih mudah untuk keperluan analisis data.

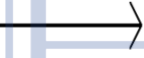
2.7 Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan sistem secara terstruktur dan sistematis. Pada bagian ini akan dibahas beberapa teknik perancangan sistem yang meliputi *Use Case Diagram*, *Scenario Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

2.7.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari suatu sistem. Fokus utama dari *use case diagram* adalah menjelaskan apa yang dilakukan pengguna kepada sistem, bukan bagaimana sistem tersebut melakukannya. Setiap *use case* merepresentasikan interaksi antara aktor dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu, seperti proses *login*, pembuatan data, maupun pengelolaan transaksi. Aktor dalam konteks ini dapat berupa individu, perangkat keras, atau sistem eksternal yang berinteraksi langsung dengan sistem yang dikembangkan. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *use case diagram* [13]:

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Mewakili orang, proses, atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem informasi. Aktor adalah pihak yang menggunakan atau dipengaruhi oleh sistem.
2		<i>Dependency</i>	Menunjukkan hubungan di mana perubahan pada satu elemen independen dapat mempengaruhi elemen dependen yang bergantung padanya.
3		<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan umum ke khusus antara dua <i>use case</i> , yang umum diturunkan oleh <i>use case</i> yang lebih spesifik.
4		<i>Include</i>	Menggambarkan bahwa satu <i>use case</i> membutuhkan fungsi dari <i>use case</i> lain untuk menjalankan prosesnya. Biasanya digunakan untuk mencegah fungsi besar menjadi sub-fungsi.

5		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> dapat menambahkan perilaku tambahan terhadap <i>use case</i> utama, namun berdiri sendiri.
6		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> . Hubungan ini menunjukkan siapa yang berinteraksi dengan sistem.
7		<i>System</i>	Menunjukkan batasan area sistem di mana <i>use case</i> berbeda dan menunjukkan sejauh mana sistem memiliki tanggung jawab.
8		<i>Use Case</i>	Mendeskripsikan urutan aksi atau proses yang dilakukan sistem untuk menghasilkan hasil tertentu bagi aktor.
9		<i>Note</i>	Digunakan untuk memberikan penjelasan tambahan atau komentar terhadap bagian tertentu dari diagram agar lebih mudah dipahami.

2.7.2 Scenario Use Case

Scenario use case merupakan penjabaran rinci dari suatu *use case diagram* yang menjelaskan bagaimana interaksi antara aktor dan sistem berlangsung untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam penyusunannya, *scenario use case* terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu nama *use case*, aktor, deskripsi, *relationship*, *basic flow*. *Basic flow* menggambarkan langkah-langkah normal yang dilakukan aktor beserta respon sistem hingga tujuan tercapai dengan sukses. Dengan adanya alur ini, *senario use case* tidak hanya menjelaskan proses normal sistem, tetapi juga mencakup berbagai kemungkinan kondisi yang dapat terjadi selama sistem digunakan, sehingga kebutuhan fungsional sistem dapat dijelaskan secara lebih lengkap [15].

2.7.3 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran aktivitas atau proses kerja dalam suatu sistem secara menyeluruh, mulai dari awal hingga akhir proses. Diagram ini menekankan pada urutan kegiatan, pengambilan keputusan, serta kemungkinan terjadinya proses paralel (*fork* dan *join*). Selain itu, diagram ini dapat dibagi menjadi beberapa *swimlane* untuk memperjelas pihak atau objek yang bertanggung jawab atas setiap aktivitas. Dengan demikian, *Activity Diagram* membantu pengembang memahami bagaimana proses sistem berjalan dan bagaimana interaksi antar aktivitas saling terhubung dalam satu alur kerja. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* [13]:

Tabel 2.2 Simbol *Activity Diagram*

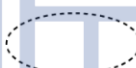
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana aktivitas kelas antarmuka saling berintegrasi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari sistem mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

2.7.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur statis dari sistem, yaitu bagaimana objek dalam sistem saling terhubung. Diagram ini menampilkan atribut (data) dan operasi (fungsi) yang dimiliki oleh setiap kelas. Melalui *class diagram*, pengembang dapat memahami rancangan logis dari *database* atau struktur program sebelum sistem dibangun. Diagram ini biasanya disusun setelah tahap analisis kebutuhan dan pemodelan proses (*Use case* dan *Activity*), karena berfungsi menerjemahkan kebutuhan fungsional menjadi struktur data yang konkret. Berikut

adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram* [13]:

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan di mana anak objek(<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari assosiasi lebih dari dua objek
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada satu elemen independen akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang dependen.
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek suatu dengan objek lainnya.

2.8 Teknologi Pendukung Sistem

Teknologi pendukung sistem merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan sistem informasi yang berfungsi untuk menunjang proses implementasi dan operasional sistem secara optimal. Pada bagian ini akan dibahas teknologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *website* sebagai *platform* sistem, Visual Studio Code sebagai perangkat lunak pengembangan, serta MySQL sebagai manajemen *database*.

2.8.1 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui protokol *HyperText Transfer Protocol (HTTP)* pada jaringan internet menggunakan *browser*. *Website* berfungsi sebagai sarana penyedia informasi yang dapat menampilkan teks, gambar, suara, animasi, maupun data multimedia lainnya. Secara umum, *website* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *website* statis dan *website* dinamis [16].

1. *Website* statis adalah situs yang berisi informasi bersifat tetap, di mana pengguna hanya dapat melihat isi halaman tanpa berinteraksi atau mengubah data di dalamnya. Halaman *website* statis biasanya dibuat menggunakan bahasa *markup* seperti *HTML* dan disimpan dalam format *.html* atau *.htm*.
2. *Website* dinamis adalah situs yang menampilkan informasi yang dapat diperbarui secara otomatis dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, misalnya melalui form *input* atau sistem *login*, seperti JavaScript dengan *runtime* Node.js yang dapat berinteraksi dengan *database* untuk menghasilkan halaman *website* yang bersifat interaktif dan responsif terhadap permintaan pengguna.

Pada tugas akhir ini, jenis *website* yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori *website* dinamis, karena sistem informasi penjualan, pembelian, dan persediaan yang dibangun dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan sistem. *Website* dinamis memiliki kemampuan untuk menampilkan serta memperbarui data secara otomatis berdasarkan aktivitas pengguna melalui proses pengolahan data di sisi *server* (*server-side scripting*) menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dengan *runtime* Node.js dan *framework* Express.js, yang terhubung dengan basis data MySQL. Setiap aktivitas pengguna seperti penambahan data menu, transaksi penjualan, maupun pencetakan laporan operasional akan tersimpan secara otomatis di dalam basis data dan ditampilkan secara *real time* pada sistem. Antarmuka *website* dirancang menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk menyajikan data, memperindah tampilan, serta memberikan interaksi yang dinamis kepada pengguna. Sistem ini diimplementasikan secara lokal, dengan Node.js dan Express.js berperan membangun dan menjalankan *server*, sedangkan MySQL berperan sebagai basis data, sehingga seluruh proses pengujian dan pengoperasian dapat diakses melalui browser dengan lingkungan kerja yang terkontrol dan efisien.

2.8.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) merupakan *Integrated Development Environment* (IDE) yang dikembangkan oleh Microsoft dan banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *website* maupun *mobile*. VS Code memiliki antarmuka yang ringan, cepat, dan fleksibel, serta mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti JavaScript [17]. JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk pengembangan *website*, baik di sisi *client* maupun sisi *server* melalui *runtime* Node.js, sehingga dapat digunakan untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *website* secara menyeluruh. Ketika dijalankan dengan Node.js, JavaScript bersifat *server-side*, artinya kode berbentuk script yang disimpan dan dijalankan di komputer *server* (*Web Server*), sedangkan hasilnya dikirimkan ke komputer *client* (*Web Browser*) dalam bentuk script HTML (*Hypertext Markup Language*) [18].

2.8.3 MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional yang bersifat *open source* dan memanfaatkan bahasa *Structured Query Language* (SQL) sebagai sarana utama dalam pengelolaan data. MySQL banyak digunakan dalam pengembangan berbagai sistem informasi, khususnya aplikasi berbasis web, karena memiliki kemudahan dalam proses instalasi, konfigurasi, serta integrasi dengan berbagai bahasa pemrograman. Selain itu, MySQL mampu mendukung akses *multi-user*, memiliki kinerja yang baik dalam mengelola data dalam jumlah besar, serta menyediakan mekanisme keamanan dan pengelolaan hak akses yang memadai. Dengan berbagai keunggulan tersebut, MySQL menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai sistem basis data dalam pengembangan aplikasi, karena mampu menyimpan, mengelola, dan memproses data secara efisien serta mendukung kebutuhan sistem yang dikembangkan [19].

Dalam Operasionalnya MySQL terdiri beberapa komponen utama yang saling berkaitan, komponen-komponen tersebut antara lain: [18]

1. *Database* : merupakan kumpulan tabel – tabel yang saling berhubungan dan menyimpan data secara terorganisir.
2. *Tabel* : struktur penyimpanan data yang terdiri atas baris (*row*) dan kolom (*column*) yang merepresentasikan entitas data.
3. *Query* : Perintah SQL yang digunakan untuk mengambil, memasukkan, memperbarui, atau menghapus data dari basis data.

4. *Index* : Struktur data tambahan yang digunakan untuk mempercepat proses pencarian dan pengambilan data.
5. *View* : Tabel virtual yang dihasilkan dari hasil *query* tertentu, digunakan untuk menyederhanakan akses data yang kompleks.

2.9 Konsep Bisnis Kuliner

Bisnis kuliner merupakan salah satu sektor usaha yang terus berkembang dan memiliki peranan penting dalam memenuhi kebutuhan konsumsi masyarakat. Pengelolaan bisnis kuliner tidak terlepas dari aspek operasional, pelayanan, serta strategi dalam menjalankan usaha. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan konsep bisnis kuliner yang mencakup pengertian bisnis kuliner serta cafe dan resto sebagai bentuk usaha yang diteliti.

2.9.1 Bisnis Kuliner

Bisnis kuliner merupakan sektor usaha yang berfokus pada penyediaan produk makanan dan minuman untuk memenuhi kebutuhan konsumsi masyarakat. Dalam era digital, keberhasilan bisnis kuliner ditentukan oleh kemampuan pelaku usaha dalam mengintegrasikan aspek manajemen operasional dengan teknologi informasi. Digitalisasi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan efisiensi proses bisnis pada UMKM kuliner. Penerapan sistem informasi mampu mempercepat transaksi penjualan, mengoptimalkan pengadaan bahan baku, serta mengurangi risiko kesalahan pencatatan. Selain itu, integrasi data secara *real time* melalui sistem berbasis *website* mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat dan responsif terhadap perubahan permintaan pasar [20].

Penggunaan *platform* daring dalam bisnis kuliner berperan penting dalam memperluas akses pasar dan meningkatkan kualitas pelayanan pelanggan. Sistem digital memungkinkan pencatatan penjualan, pembelian, dan persediaan stok secara otomatis, sehingga Pemilik usaha dapat memantau ketersediaan bahan baku dan jumlah penjualan dengan mudah. Digitalisasi juga mempercepat proses pelaporan dan pengawasan operasional tanpa bergantung pada pencatatan manual. Dalam konteks Lily Cafe & Resto, penerapan sistem informasi berbasis *website* diharapkan dapat mengatasi permasalahan keterlambatan laporan, duplikasi data, serta ketidaksesuaian antara catatan penjualan dan stok bahan baku [21].

2.9.2 Cafe dan Resto

Cafe dan resto merupakan bagian dari industri kuliner yang berfokus pada penyediaan makanan, minuman, serta pengalaman konsumsi yang bernilai bagi pelanggan. Jenis usaha ini tidak hanya menonjolkan kualitas produk, tetapi juga aspek suasana, pelayanan, dan kenyamanan sebagai faktor pembeda dalam menarik serta mempertahankan minat konsumen. Suasana cafe dan gaya hidup konsumen berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian generasi Z, di mana kenyamanan, desain interior, dan atmosfer menjadi faktor utama dalam menciptakan loyalitas pelanggan [22].

